ST FORUM 1/92

MIESIĘCZNIK UŻYTKOWNIKÓW ATARI ST/STE

DODATEK DO "TAJEMNIC ATARI"

Witajcie!

ATARI ST jest na naszym rynku komputerem niedocenianym. Czasopisma komputerowe z rzadka - jakby wstydliwie - poruszają jego temat. Posiadaczom tej maszyny pozostaje więc polowanie na artykuły w magazynach ogólnie zajmujących się wszystkimi platformami, nagabywanie o poradę kolegów "atarystów", bądź zbieranie docierających do nas strzępków zachodnich magazynów.

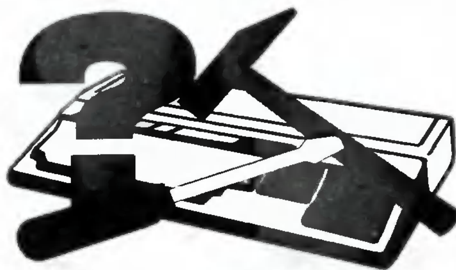
Forum było w starożytnych miastach miejscem, gdzie ludzie spotykali się, aby porozmawiać, wymienić poglądy i doświadczenia. Takie zadanie stawiamy przed sobą - pragniemy, aby ST FORUM było miejscem, gdzie osoby na codzień pracujące z komputerem ST dzieliły się swoimi spostrzeżeniami dotyczącymi sprzętu i oprogramowania. Chcemy, aby nasze (i Wasze) ATARI nie leżały w szafach pokryte kurzem, czy to z braku software'u, czy też nieumiejętności posługiwania się nim. Będziemy pisać o DTP, MIDI, grafice, animacji, grach - słowem o wszystkim, do czego służyć może "STówka".

Zaczynamy z ośmioma stronami, jednak już od następnych numerów zamierzamy systematycznie zwiększać objętość. Czekamy na Wasze uwagi, krytykę i propozycje tematów do przyszłych numerów - także na własne artykuły. Tymczasem zapraszamy do lektury pierwszego numeru.

Redakcja

ST FORUM - miesięcznik użytkowników ATARI ST/STE
ukazuje się jako dodatek to "TAJEMNIC ATARI"
skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2, tel. (Rzeszów) 374-71 wew. 250, 282
redagują: Daniel Kleczyński, Maciej Żurawski

MACIEJ
ŻURAWSKI



POCZĄTKI

CZĘŚĆ I

Każdy kiedyś był początkującym użytkownikiem komputera. Tym, którzy już uważają się za doświadczonych, proponuję, aby poniższy artykuł pominęli. Pozostałych, może mniej "zielonych", dla których pewne rzeczy jednak stały się tak oczywiste, że aż nudne, proszę o pewne przymrużenie oka przy lekturze tego artykułu.

Dla tych użytkowników, którym nawet najprostsze sprawy sprawiają kłopot, mam parę rad dotyczących konfigurowania systemu, czyli przygotowywania wygodnego stanowiska pracy (zabawy, itd.), jakim powinien być komputer serii ST[E].

Gdy minie już oszołomienie spowodowane Pierwszym Otwarciem Okna, świeżo upieczony posiadacz ST zaczyna mniej lub bardziej świadomie poszukiwać możliwości zapanowania nad swoim komputerem. I tu najczęściej brakuje mu podstawowych informacji, bez których zdany jest na niepowodzenie. Instrukcje obsługi – te dostarczane z komputerem zazwyczaj są bezużyteczne, przeważnie starają się tłumaczyć zbyt wiele rzeczy naraz, i do tego nie traktują poważnie spraw z pozoru banalnych. To wszystko powoduje, że niedoświadczony ST[E]fan zaczyna się gubić w nadmiarze informacji.

I gdy przejdzie pomyślnie przez podłączanie wszystkich niezbędnych kabelków, często brakuje mu już zapału na dalsze doświadczenia – tym razem z systemem operacyjnym. Najczęściej korzysta z rad bardziej doświadczonych użytkowników, co jednak ma zrobić, gdy nie zna nikogo, oprócz kolegi znajdującego się w podobnej sytuacji?

Co prawda obsługa ATARI ST należy chyba do najłatwiejszych i najprzyjemniejszych rzeczy na świecie, jednak, aby zacząć, potrzebna jest znajomość pewnych pojęć podstawowych. (Zakładam, że takie nazwy jak plik, katalog, nazwa i rozszerzenie pliku, itd., są znane czytelnikom).

Oto garść informacji, które ułatwią odkrywanie ST:

– Nie należy otwierać zbyt wielu okien na raz – przy współpracy z dyskietką otwarcie np. czterech okien trwa niesamowicie długo. Nawet w przypadku głęboko zagnieżdżonych katalogów praktyczniej będzie otwierać je po kolei. Oczywiście każdy w pewnym momencie może zdecydować, co jest dla niego najwygodniejsze i taki, a nie inny układ DESKTOPU zachować, nagrywając go opcją *Arbeit Sichern* (lub *Save Desktop* w systemach angielskich). (Zbiorowi DESKTOP.INF przyjrzymy się dokładniej przy innej okazji, chociaż publikowano już wiele razy jego opis w literaturze).

– Katalog główny *(root directory)* – to wszystko, co widać po pierwszym otwarciu okna: nazwy plików zawartych na danej dyskietce, inne katalogi (o ile istnieją).

– Katalog *(folder, ordner)* nazwany AUTO jest specjalnie traktowamy przez TOS *(Tramiel Operating System)* – programy tam umieszczone są automatycznie ładowane do pamięci komputera podczas uruchomienia z dyskietki i wykonywane. Najczęściej umieszcza się w nim pewne programy pomocnicze typu rezydentnego – (np. GDOS, o którym również więcej słów w przyszłości).

Niektóre gry uruchamiają się automatycznie właśnie "z pomocą" katalogu AUTO; można tego uniknąć poprzez zmianę rozszerzenia nazwy gry na np. .PRX, skopiowanie go do katalogu głównego (jak to zrobić, to każdy wiedzieć powinien) i wrócenie do poprzedniej nazwy. Od tej chwili może się okazać, że gra nie potrzebuje już całej dyskietki i da się jeszcze na nią coś nagrać (choć nie zawsze da się tak zrobić, w wielu wypadkach spotyka się specjalne boot sektory lub programy startujące, które powodują, że gra musi być uruchamiana z tzw. zimnego startu czyli od włączenia komputera).

– Programy typu ACC – pomocnicze programy rezydentne, ładowane podczas uruchamiania systemu, a także podczas zmiany rozdzielczości ekranu, dostępne w opcji DESK menu rozwijalnego (nazywanego żargonowo GZYMSEM). Muszą one znajdować się w katalogu głównym, a ich liczba w RAMie nie może przekraczać 6 (co w zupełności wystarcza, jak wynika z doświadczenia). Największą ich zaletą jest to, że można się nimi również posługiwać będąc "wewnątrz" innego programu korzystającego z techniki okien. Niestety, nie ma róży bez kolców, bo za używanie wielu programów ACC trzeba płacić zmniejszeniem dostępnej pamięci RAM (oczywiście zależnym od długości tychże). A zatem stosujmy je rozważnie. (Uwaga szczególnie na miejscu dla posiadaczy komputera z 512 kB pamięci – czy w ogóle tacy istnieją?) Najwygodniej jest zastosować jakiś program do wybierania niezbędnych w danej chwili akcesoriów (np.: MOUSETRAP ACCESORY, SUPER BOOT, czy STSELECT). Niektóre akcesoria mogą być wykorzystywane jako programy z rozszerzeniem .PRG lub .ACC (tak jest np. z programami z serii FASTCOPY), jednak zawsze taka ewentualność jest wyraźnie zaznaczona w dokumentacji programu.

Poprzez umiejętne komponowanie zawartości katalogu AUTO i ilości aktywnych akcesoriów, można stworzyć sobie najbardziej optymalne środowisko pracy. Zawsze trzeba się zastanowić, do czego naprawdę ma służyć dysk startowy (nazwa trochę na wyrost w przypadku systemu operacyjnego w ROMie). Ale jak każdy z czasem zauważy, innych programów pomocniczych będziemy potrzebować na dysku "narzędziowym", innych na dysku z edytorem tekstu, i wreszcie innych do programów graficznych). Wybór należy do każdego z osobna. A jest w czym wybierać, bo istnieje cała masa najróżniejszych programików – od banalnych do tych najbardziej przemyślanych i nieodzownych na każdym GZYMSIE. O różnych programach typu *Desk Accesory* będzie mowa w osobnym artykule z cyklu POCZĄTKI. □

Maciej
Żurawski

EDYTORY

Na temat programów służących do edycji tekstu napisano już wiele artykułów. Jednak z niewyjaśnionych dotąd przyczyn, szerszego poruszenia tego tematu nie doczekali się użytkownicy komputerów serii ST. Niniejszy tekst jest niejako "próbą przełamania trwającego niedoinformowania dotyczącego oprogramowania poświęconego obróbce tekstu". Przy czym nie będzie to dokładny opis obsługi, a jedynie przybliżenie – w dużym skrócie – podstawowych cech.

Na samym początku chciałbym zwrócić uwagę na to, że nie ma większego sensu opisywanie edytorów, które nie umożliwiają wygodnego wprowadzania znaków diakrytycznych specyficznych dla języka polskiego. Są to produkty o zazwyczaj bardzo rozbudowanych możliwościach, i sprawdzające się na zachodnim rynku, dla którego przecież zostały stworzone. Jednak już na starcie muszą być zdyskwalifikowane przez polskich "pisarzy". Ale nie jest aż tak źle! Istnieje przecież cała masa najprzeróżniejszych programów, z których można wybrać ten, który będzie spełniał konkretne wymagania użytkownika. I tu nasuwa się pierwszy wniosek: dobierajmy program do zadania, które przed nami stoi. W wielu wypadkach chodzi nam przecież o solidny maszynopis, bez zbędnych dodatków i ozdobników, a rzadziej o matematyczne, czy chemiczne "łamańce". Osobną sprawą jest przygotowanie tekstu do procesu DTP. Temu problemowi również poświęcę więcej uwagi przy innej okazji. Aby w jakiś sposób uprościć poruszanie się w gąszczu dostępnych programów proponuję przyjęcie pewnej ich klasyfikacji. I tak, można wydzielić dwie duże grupy programów ze względu na sposób obsługi ekranu: programy pracujące w trybie znakowym (*de facto* taki nie istnieje, gdyż wszystkie informacje w końcowym efekcie są zamieniane na postać graficzną, ale umówmy się dla uproszczenia, że są to te programy, które czerpią wzorce liter z systemu operacyjnego) i programy pracujące w trybie graficznym. Osobną grupą są programy służące do konwersji formatu dokumentów, konwersji kodów polskich znaków i graficzne edytory wzorów matematycznych. Nazwałbym je programami pomocniczymi.

Oto przykładowe programy z każdej z tych grup:

1ST WORD +
WORD WRITER
TEMPUS
PKS WRITE
WORD WINDOW

POWER WRITER
SIGNUM 2
SCRIPT II
TEMPUS WORD
THAT'S WRITE

BIZON
SIGMA

Po kolei kilka słów o każdym z nich.

1ST WORD v. 3.10

Klasyczny już program, umożliwiający podstawowe operacje na blokach tekstu, takie jak kopiowanie, przesuwanie, kasowanie, wyszukiwanie, zamiana, itp. Stosunkowo szybki i uniwersalny. Praca na czterech dokumentach, tryb dołączania grafiki, łatwe formatowanie tekstu, short-cuty tj. skróty najczęściej używanych poleceń. Można nim opracowywać naprawdę duże objętościowo teksty.

Poprzez wydruk w trybie znakowym jest bardzo wygodny dla użytkowników drukarek z zainstalowanymi "polskimi literami" w ROMie. Można dowolnie sterować wydrukiem za pomocą pliku konfigurującego. Przemyślaną sprawą jest tablica znaków ASCII, których można użyć w tekście. Co ciekawsze, każdy z tych znaków daje się wstawić w tekst za pomocą wskazania kursorem myszy i tupnięcia. Mniejszą użytecznością odznacza się wczytywany słownik angielski, ale jest to cecha uboczna dla piszących po polsku. Łatwość konfigurowania, wygoda użytkowania, stawiają ten produkt GST wysoko pod względem użyteczności.

ciąg dalszy na stronie 6

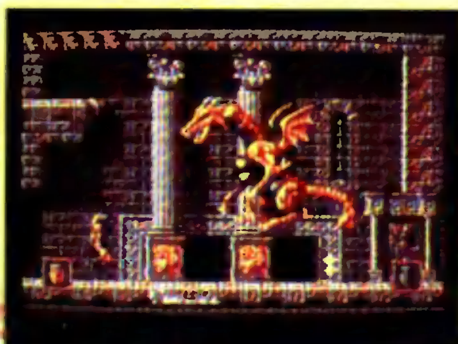
Gods

"Gods" – to znakomita gra komnatowa, która przenosi gracza w świat legendarnych miast, zaginionych skarbów i butnych wojowników rzucających wyzwania starożytnym bogom. Właściwą grę poprzedza rozbudowane intro, w trakcie którego można przyjrzeć się postaci głównego bohatera, posłuchać doskonałej samplowanej muzyki oraz przeczytać informację o celu gry. Zadanie gracza, polega na odzyskaniu starożytnej fortecy – tajemniczego



miasta pełnego pułapek, potworów, uzbrojonych po zęby wrogów i podstępnych złodziei. Cóż to jednak znaczy dla dzielnego wojownika, tym bardziej, że jeśli uda mu się przezwyciężyć trudności i wypełnić misję, stanie się on równy bogom.

Grafika gry zasługuje na duże pochwały, jest dopracowana i starannie przemyślana. Każdy poziom ma swą scenerię, do której konsekwentnie dopasowane są wszystkie istniejące na nim elementy.



Poszczególne plansze są bardzo urozmaicone pod względem szczegółów, niektóre przedmioty zauważyłam dopiero podczas kolejnego przechodzenia danym korytarzem. Oprócz pułapek zastawionych na gracza jest także wiele ozdobników, które nie wnoszą niczego do samej gry, ale dzięki nim prezentuje się ona bardziej okazale. Bardzo pomysłowo przedstawieni są pojawiający się w "Gods" przeciwnicy głównego bohatera – na każdym poziomie wyglądają oni inaczej ale zawsze są groźni i szybko atakują. Jedynym sprzymierzeńcem jest sklepikarz Summons, który w swym doskonale zaopatrzonym sklepie oferuje najróżniejsze rodzaje broni – niektóre bardzo efektowne. Jeśli graczowi uda się w trakcie wędrówki zgromadzić dostateczną ilość klejnotów i innych precjozów, to może nawet kupić sobie dość niezwykłego towarzysza.

Na duże uznanie zasługuje animacja postaci. Poruszają się one bardzo płynnie i naturalnie. Sterowanie głównym bohaterem wymaga sporej wprawy w posługiwaniu się



joystickiem, nasz wojownik reaguje błyskawicznie, a każde skierowanie go w nieprawidłowym kierunku może mieć fatalne następstwa. Gracz może wykonywać wiele różnorodnych ruchów: wspinać się i schodzić w dół po drabinach, skakać, przykucać. Wszystko to jest starannie dopracowane i świadczy o profesjonalizmie autorów.

Muzyka pojawia się tylko w poprzedzającym grę intro, jednak jest ona dostatecznie długa, by w pamięci utrwalił się charakterystyczny, wpadający w ucho



motyw. Nie ma jej w trakcie gry, jednak nie można narzekać na męczącą ciszę – przerywają ją efekty dźwiękowe, których jest bardzo wiele.

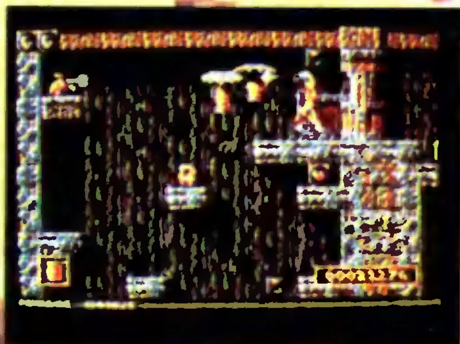
Sama gra jest bardzo trudna, na szczęście autorzy pomyśleli również o graczach mniej zaprawionych w komputerowych pojedynkach i dali im możliwość "unieśmiertelnienia" bohatera. Nie należy jednak wyciągać pochopnego wniosku, że jest to równoznaczne z możliwością ukończenia gry za pierwszym wczytaniem. Nic bardziej błędnego! Oprócz zręczności w posługiwaniu się joystickiem od gracza wymagana jest także spostrzegawczość, refleks, umiejętność logicznego myślenia i orientacji. Umiejętności te na szczęście dają się trenować, mam więc nadzieję, że w końcu uda mi się wypełnić misję i dołączyć do tytułowych Bogów. Do tej pory niestety nie zdołałam tego dokonać, mimo iż mam tę grę od kilku miesięcy. Nie czuję się jednak pokrzywdzona, gdyż wędrówka po starożytnym mieście dostarcza naprawdę wielu mocnych przeżyć, nawet gdy wydaje



się, że poszczególne komnaty są już doskonale znane.

Gdybym miała ocenić "Gods" w kategoriach grafika, muzyka, animacja, pomysł w dziesięciopunktowej skali, to z czystym sumieniem postawiłabym oceny bardzo bliskie dziesiątce wszystkim tym kategoriom. Uważam, że byłyby one w pełni zasłużone.

Basia



FROSTBYTE

Planetą Cosmia zawładnęły krwiozercze potwory, których jedynym dążeniem jest unicestwienie rodzimych mieszkańców Cosmii – Krezerów. Los tych nieszczęśników zależy teraz od jednego uciekiniera – musi on uwolnić swych współbraci (zaledwie pięciu), a wtedy wrogowie zostaną pokonani.

Jest to gra zręcznościowo-logiczna przeznaczona dla ludzi o mocnych nerwach i niewielkich wymaganiach. Na okładce narysowany jest lodowy cyklop, który prawdopodobnie według zamierzeń autora miał być groźny. Nie zrażając się jednak pozorami kupiłam grę, wczytałam – i okazało się, że w tym przypadku pozory nie myliły. Grafika gry prezentuje mierny poziom i niestety nie jest najwyższych lotów. Nasuwa się nieodparte wrażenie, iż jej autor został oderwany od jakichś ważnych zajęć i potraktował swoje zadanie niezbyt poważnie. Rysunki są uproszczone, infantylne, można by je określić jako niedopracowane. Jest to nieco



irytujące, gdyż graficzne możliwości Atari ST pozwalają na osiągnięcie znacznie ciekawszych efektów.

W trakcie gry steruje się stworkiem, który jest całkowicie bezpłciowym wałeczkiem. Jego animacja pozostawia wiele do życzenia, w dodatku wygląda on mało atrakcyjnie i trzeba doprawdy wiele dobrych chęci by uznać go za choćby średnio sympatycznego. To mało atrakcyjne stworzenie porusza się dość niemrawo, gracz przyzwyczajony do szybkiego manewrowania joystickiem może narazić się na ciężkie zdenerwowanie. Potwory, które napotyka nasz wałeczek o imieniu Hickey, kojarzą się z kiepskimi produkcjami mało utalentowanych dzieci, w dodatku ich "asortyment" jest dość ubogi. Poszczególne plansze są mało urozmaicone, rozgrywają się co prawda w pseudo zimowej scenerii, nie może to jednak usprawiedliwiać ubóstwa szaty graficznej.

Muzyka we "Frostbyte" pojawia się jedynie podczas prezentowania czołówki przez bardzo krótką chwilę. W trakcie samej gry pojawiają się wyłącznie odgłosy towarzyszące strzelaniu oraz ruchom wykonywanym przez stworka. Poza tym trudno mówić o jakiejś konkretnej oprawie dźwiękowej.

Sama gra nie należy do łatwych. Trzeba przywyknąć do sterowania wolno poruszającą się postacią, przeszkody, jakie należy pokonać zostały rozmieszczone w dość przemyślny sposób. Co prawda po kupieniu gry pierwszych kilka plansz przeszłam "z marszu", jednak podejrzewam, że spowodowało to



nagłe podniesienie poziomu adrenaliny, jakie wystąpiło u mnie po wczytaniu "Frostbyte" (bynajmniej nie z zachwytu). Gdy próbowałam grać ponownie, już na spokojnie, nie udało mi się powtórzyć tego wyczynu.

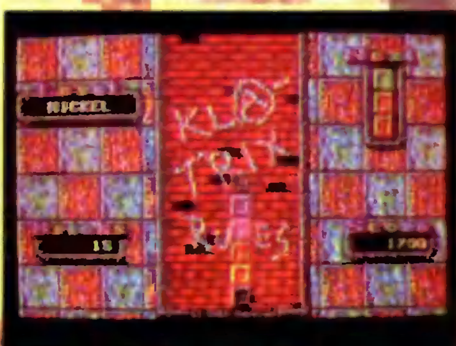
Jedną niekłamaną zaletą tej gry jest jej niska (w porównaniu z innymi grami na ST) cena. Poza tym niestety nie robi wrażenia ani grafiką, ani muzyką, ani scenariuszem. Może być doskonałym prezentem imieninowym dla nielubianego kolegi.

Basia

KLATRIX

"Klatrix" to gra zręcznościowo logiczna oparta na dobrze znanym pomyśle: do studni spadają bloki złożone z różnokolorowych elementów. Zadaniem gracza jest takie sterowanie nimi, by elementy o tym samym kolorze znalazły się obok siebie. Gdy to nastąpi, ich linia znika a cały układ zapada się w dół. Nie wolno dopuścić do wypełnienia studni, gdyż powoduje to uniemożliwienie dalszej gry.

Pomysł niby nie nowy, jednak wykonanie sprawia, że "Klatrix" zapewnia niezłą zabawę. Opadające klocki są bajecznie kolorowe i na każdej planszy mają inny kształt. Poza tym można nie tylko przesuwać je w prawo i w lewo, lecz także naciskając przycisk FIRE zmieniać ich położenie w bloku. Tu mają pole do popisu ludzie z dużym refleksem (do których autorka recenzji niestety nie należy, mimo to bardzo lubi tę grę).

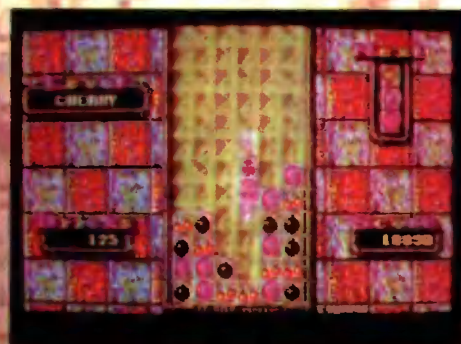


Utrudnienie stanowi fakt, że z każdą kolejną planszą bloki opadają szybciej, ponadto przybywa kolorów. Ostatnia plansza, do jakiej doszłam przyprawiła mnie o prawdziwy oczopląs i atak paniki – byłam bowiem na tyle zaangażowana, że za żadną cenę nie chciałam dopuścić do wypełnienia studni. Ta gra mimo swej prostoty bardzo wciąga, jeśli już zacznie się w nią grać, trzeba być na to przygotowanym.

Dodatkowym walorem "Klatrixa" jest muzyka – każdej planszy towarzyszy inna oprawa dźwiękowa w postaci sympatycznych, wpadających w ucho melodyjek. Jeżeli ktoś nie lubi muzyki w trakcie gry, może włączyć sobie efekty specjalne, również bardzo ładnie zrobione.

Gra rozpowszechniana jest jako shareware.

Basia

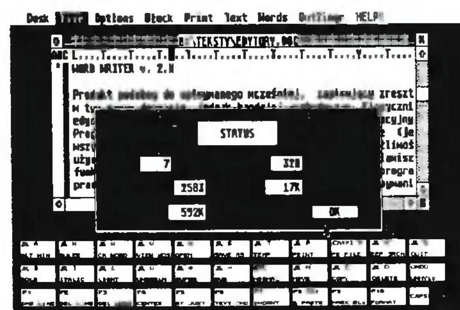


EDYTORY

ciąg dalszy ze strony 3

WORD WRITER v. 2.0

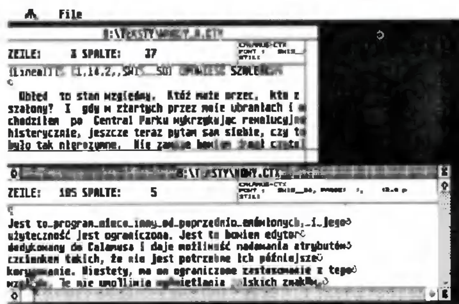
Produkt podobny do opisywanego wcześniej, zapisujący zresztą w tym samym formacie, jednak bardziej rozbudowany. Klasycznie edycja w czterech oknach, druk poprzez plik konfiguracyjny. Program dość estetycznie wykończony i łatwy w obsłudze (jak wszystkie pracujące



pod GEMem). Zasługuje na uwagę możliwość użycia *outlinera*, a także dobrze rozwiązany podgląd klawiszy funkcyjnych i skrótów. Przy krótkich dokumentach program pracuje zadziwiająco szybko, jednak w miarę przybywania tekstu szybkość ta spada. Ciekawostką jest istnienie słownika (niestety angielskiego) i możliwość sprawdzania na bieżąco poprawności wprowadzanych wyrazów. Oprócz tego możemy wybierać wyrazy bliskoznaczne (też tylko jęz. ang.). Ta wygoda jest jednak okupiona poważnym spowolnieniem pracy i ograniczeniem wolnej pamięci. A w przypadku pracy po polsku po prostu mija się z celem.

PKS WRITE v. 1.1

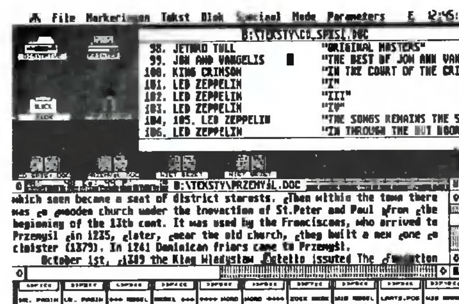
Jest to program nieco inny od poprzednio omówionych, i jego użyteczność jest ograniczona. Jest to bowiem edytor dedykowany do Calamusa i daje możliwość nadawania czcionkom takich



atrybutów, że nie jest potrzebne ich późniejsze korygowanie. Niestety, ma on ograniczone zastosowanie z tego względu, że nie umożliwia wyświetlania polskich znaków, czerpie on bowiem wzorce liter wprost z generatora systemowego i omija najbardziej popularną nakładkę, jaką jest Polonica. (Istnieje co prawda pewien sposób uzyskania tych znaków na ekranie, jednak ze względu na kłopotliwą procedurę nie ma on praktycznego zastosowania.) Jest to edytor unikalny, bardzo specjalizowany w dziedzinie DTP, z rozbudowanymi funkcjami redakcyjnymi, mogący pracować z czterema dokumentami i dodatkowo w formacie Calamusa. Tak na prawdę może się przydać bardzo rzadko.

TEMPUS v. 2.06

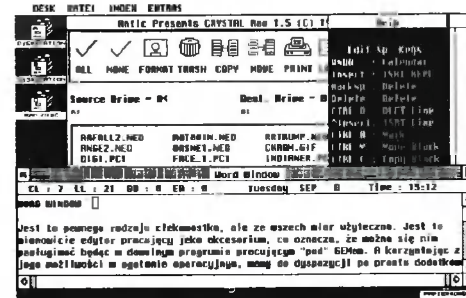
To kolejna wersja tego bardzo szybkiego edytora ASCII, którego używanie najbardziej może usatysfakcjonować programistów. Ma wiele funkcji, które mogą się przydać także zwykłemu użytkownikowi (tabele konwersji znaków, możliwość zapisania całych zdań, dostępnych później



po naciśnięciu jednego klawisza itp). Nareszcie poprawiono procedurę wyjścia z programu (Quit), przez co nie występują komplikacje w postaci zawieszenia systemu. Program bardzo estetyczny, nadzwyczaj szybki we wszystkich operacjach, jednak ze względu na utrudnione uzyskiwanie polskich znaków, mało użyteczny w polskich warunkach.

WORD WINDOW

Jest to pewnego rodzaju ciekawostka, ale ze wszech miar użyteczna. Jest to edytor pracujący jako akcesorium, co oznacza, że



można się nim posługiwać będąc w dowolnym programie pracującym "pod" GEMem. A korzystając z jego możliwości w systemie operacyjnym, mamy do dyspozycji po prostu dodatkowe okno z możliwością wykorzystania go jako podręcznego notatnika. Nie jest on wcale ubogi w funkcje. Ma właściwie wszystko, czego potrzeba w czasie edycji (tradycyjne szukanie i zastępowanie słów i inne operacje na blokach). Import i eksport plików ASCII pozwalają na opracowywanie tekstów w innych edytorach. Nie ma on co prawda możliwości formatowania wydruku, ale jest to jednak domena "prawdziwych" edytorów. Do wad trzeba by zaliczyć niezbyt szybką pracę, ale myślę, że można się z tym pogodzić, mając na uwadze pozostałe jego zalety. Chociaż zabiera on aż ok. 60 kB pamięci, polecam go każdemu, kto musi prowadzić notatki podczas pracy z innym programem.□

Za miesiąc zajmiemy się edytorami pracującymi w trybie graficznym.

Daniel
Kleczyński

Klocki czy kombajn?

"Jest już tyle past na rynku, że trudno wybrać tę, która będzie najlepsza". Ja sparafrazowałbym to hasło i powiedział: "Jest już tyle instrumentów..." Minęły czasy, gdy elektroniczne instrumentarium dostępne było dla nielicznych, z racji swej ceny, i w ogóle nieobecności na naszym rynku. Dzisiaj w każdym sklepie muzycznym półki uginają się od Rolandów, Yamah i Korgów. Nie zmienia to faktu istnienia poważnej konfuzji wśród ich potencjalnych nabywców. Wskutek niedoinformowania raczej, niż ogólnej niedostępności sprzętu, nadal pozostaje problemem skompletowanie optymalnego, dostosowanego do indywidualnych potrzeb stanowiska pracy muzyka. Aby to zrobić, musimy przede wszystkim wiedzieć co jest nam potrzebne.

Minimalny (ale kompletny) system muzyczny powinien zawierać:

1. Kontroler, czyli urządzenie, które zbiera informacje o naszej grze, a następnie zamienia je i przekazuje dalej w postaci cyfrowej (MIDI), a więc spełnia podobną rolę, jak klawiatura w komputerze. Kontroler ma zwykle postać klawiatury fortepianowej, czasem gitary MIDI, tzw. "padów", czyli specjalnych płaskich plastikowych bębnów współpracujących z MIDI, lub inną.

2. Moduł dźwiękowy, czyli urządzenie odbierające sygnał MIDI i zamieniające go na sygnał audio. Może to być np. syntezator.

3. Sekwencer, czyli urządzenie, które zapisuje informację o naszej grze i pozwala ją później odtwarzać i poddawać obróbce. Sekwencery działają podobnie jak magnetofony wielośladowe, z tym, że zamiast właściwej muzyki rejestrują komendy typu "zagraj C4 ze stuprocentową głośnością, teraz A3, z około 80% głośności" itd. Komendy te są interpretowane przez moduły dźwiękowe.

W roli sekwencera doskonale czuje się ATARI ST, toteż często jest kupowane tylko z tego powodu. Oczywiście, potrzebne jest także odpowiednie oprogramowanie, "tego ci jednak u nas dostatek".

Zajmijmy się jednak punktami 1.i 2. Urządzenia te możemy kupić osobno, częściej jednak spotkać je możemy w jednej obudowie – "wash & go". Często to, co popularnie nazywa się "syntezatorem" zawiera zintegrowany moduł dźwiękowy (czyli właściwy syntezator) i kontroler – klawiaturę. Czy wobec tego lepiej zdecydować się na system modułowy, czy na "kombajn"? To zależy oczywiście od indywidualnych preferencji użytkownika, należy jednak wziąć pod uwagę takie czynniki, jak łatwość transportu, ewentualne przyszłe zmiany i rozszerzenia systemu (można np. wymienić moduł dźwiękowy pozostawiając klawiaturę) i – przede wszystkim – cenę. Żadne wyjście nie jest tańsze w ogólności – zależy to od indywidualnych rozwiązań.

Decydując się na moduły, możemy staranniej dobrać elementy do własnych potrzeb.

Kontrolery

Najczęstszym i chyba najbardziej uniwersalnym rozwiązaniem jest "klawiatura-matka". W klasie profesjonalnej urządzenia takie oferowane są w dwóch odmianach: z "ciężkimi" klawiszami dla osób przyzwyczajonych do gry na klasycznym fortepianie, oraz z "normalnymi" lekkimi syntezatorowymi klawiszami. Pierwsze mają zazwyczaj 88 klawiszy (np. Roland A80, Yamaha KX88), drugie 76 (Roland A50) bądź 61. Dla osób bardziej liczących się z "groszem" polecam czterooktawową klawiaturę Roland PC200, zaprojektowaną specjalnie do pracy z komputerem (ma nawet gustowną jasnoszarą obudowę).

Węższe zastosowania mają inne kontrolery: gitary MIDI produkowane przez Rolanda i Casio, bębny MIDI (pamiętacie KOMBI?), czy MIDI-wind (saksofony). Istnieją nawet urządzenia sterowane wysokością głosu ludzkiego, ich przydatność jest jednak znikoma.

Moduły dźwiękowe

Po pierwsze, aby nasz moduł był przydatny do pracy z komputerem powinien on być "multitimbral", to znaczy powinien móc odbierać kilka kanałów MIDI jednocześnie i grać kilkoma barwami na raz, np. kanał 1 dla brzmienia fortepianu, kanał 2 dla brzmienia basu, kanał 3 dla "smyczków", kanał 10 dla perkusji itp. W praktyce nie warto kupować intrumentów grających mniej niż 6-7 barwami jednocześnie, gdyż wtedy nie jest możliwa żadna poważniejsza aranżacja. Ważną sprawą jest także polifonia, czyli ilość nut, które mogą brzmieć w jednej chwili. Jeśli jest zbyt mała, instrument "dławi się" w miejscach wielogłosowych akordów i zwyczajnie przestaje grać niektóre dźwięki. Minimalnie należy zatem decydować się na 16 głosów. Następną kwestią są możliwości "produkcyjne" urządzenia. Większość nowszych instrumentów ma wbudowane procesory efektów pozwalające dodać do muzyki "przestrzeń", czyli np. echo lub pogłos. Warto zwrócić uwagę, czy dany model ma taki procesor.

Powyższe dylematy odnoszą się do wszystkich modułów, jest wszakże jeszcze jeden podział, nad którym trzeba się zastanowić. W zależności od rodzaju brzmień, jakie chcemy uzyskać, interesuje nas syntezator, sampler bądź odtwarzacz samplingowy.

Syntezatory

Za ich pomocą możemy tworzyć własne "nieziemskie" brzmienia, gorzej jednak kiedy chcemy podrobić jakiś klasyczny instrument – przeważnie brzmi to sztucznie. Dlatego trudno spotkać dziś syntezator w swej czystej postaci – większość przechowuje w ROMie zsamplowane dźwięki instrumentów akustycznych.



Do wyboru mamy setki brzmień, możemy je obrabiać, dokładać nowe zapisane na osobno sprzedawanych kartach ROM, nie możemy niestety wprowadzać własnych barw, np. własnego głosu. Do tego służą

Samplery

Są one przeważnie znacznie droższe, ale pozwalają na wprowadzanie nowych dźwięków z mikrofonu albo np. z płyt kompaktowych. Instrumenty te mogą naśladować wiernie gitarę lub śpiew, i mają potencjalnie nieskończoną bibliotekę brzmień. Niedogodnością przy ich wykorzystaniu na koncertach jest stosunkowo długi czas oczekiwania na "załadowanie" z dyskietki (czy nawet z twardego dysku) do RAMu.

Odtwarzacze samplingowe to jakby zubożone samplery, które nie pozwalają użytkownikowi na wprowadzanie własnych brzmień, mają ich jednak sporo fabrycznie umieszczonych w ROMie.

Najtańsze moduły syntezatorowe nadające się do współpracy z komputerem to np. Yamaha TG100 (16 instrumentów jednocześnie, dwudziestoośmiogłosowa polifonia, procesor efektów) albo Roland SC55 Sound Canvas (16 instrumentów jednocześnie, dwudziestoczterogłosowa polifonia, dwa procesory efektów, wierne naśladowanie instrumentów akustycznych). Ich cena z reguły nie przekracza tysiąca marek niemieckich. Najtańsze samplery kosztują już ponad dwa tysiące marek (Akai S950, Roland S330, Yamaha TX16W), a te lepsze, próbkujące z jakością płyty kompaktowej – ponad pięć tysięcy (Akai S1000, Roland S750). Nie jest to więc wydatek na kieszeń przeciętnego STEfana.

"Wash & go"

Jeśli decydujemy się na instrument zawierający moduł dźwiękowy i klawiaturę w jednym, wszystkie powyższe problemy pozostają aktualne. Prócz tego należy pamiętać, że wiele współczesnych *keyboardów* ma wbudowany sekwencer, który z racji posiadania ATARI ST nie będzie nam potrzebny (po co więc za niego płacić?). Dla naszych celów wystarczy, że instrument będzie "multitimbral". Do tańszych modeli idealnych do współpracy z komputerem należą np. Roland U20, Roland JV30 czy Yamaha SY22. Do nieco droższych Korg 01/W, Roland JV80, E-mu Proteus MPS lub Kurzweil K2000. Ten ostatni zasługuje na wyróżnienie, gdyż ma wbudowaną stację dysków i bardzo uproszczony sekwencer pozwalający jedynie na odtwarzanie plików w formacie Standard Midi File. W formacie tym potrafią zapisywać najpopularniejsze programy-sekwencery na ST: Cubase i Notator. Tak więc można przygotować utwór w domu, przy użyciu ATARI, a na koncert udać się tylko z instrumentem i dyskietką. Bez taszczenia komputera i monitora! "...I bez namoczenia!" □

Daniel Kleczyński

SPECTRUM 512

Spectrum 512 to wśród programów graficznych na ATARI ST okaz wyjątkowy. Dlaczego? Zauważmy, że mimo palety 512, a w przypadku STE 4096 kolorów, jednorazowo można umieścić na ekranie i tak tylko 16. Nie jest to liczba porywająca, szczególnie jeśli chce się używać płynnych przejść między kolorami – granice między nimi są doskonale widoczne i potęgują ziarnistość obrazu. Spectrum 512 potrafi pokazać jednocześnie na ekranie 512 kolorów, a efekt zadowoli nawet wybrednych (rys. 1).

Kilka szczegółów przydatnych przy posługiwaniu się poszczególnymi funkcjami:

- "Tupnięcie" lewym przyciskiem myszy na ikonie przedstawiającej trójkąt wywołuje rysowanie odcinków. Każde wciśnięcie lewego przycisku zaczyna nowy odcinek (łączą się one w łamaną). Wciśnięcie prawego przycisku przerywa rysowanie.

- "Tupnięcie" prawym przyciskiem na tejże ikonie przywołuje rysowanie wielokątów. Początek i koniec łamanej zostają automatycznie połączone.

- Wciśnięcie lewego przycisku na ikonie symbolizującej owal powoduje rysowanie okręgów, prawego - elips.

- Grupa pojedynczych kropek oznacza "spray". Po wybraniu tej ikony należy nacisnąć jeden z klawiszy od 1 do 9 - ustalają one grubość strumienia.

- Funkcja BLOCK służy do przesuwania bądź kopiowania prostokątnych fragmentów obrazka. Wciśnięcie SHIFT podczas ruchu myszy umożliwia proporcjonalne zwiększanie i zmniejszanie bloku. ESC przywraca mu oryginalną wielkość. Wciśnięcie ALTERNATE podczas ruchu myszy pozwala na rozciąganie bloku w pionie lub w poziomie.

- ERASE uaktywnia "gumkę", która przesuwana po ekranie wymazuje kolory. Naciśnięcie ALTERNATE podczas wybierania ERASE wymazuje cały ekran. UNDO zachowuje się niezbyt poprawnie - powracają tylko figury w jednym kolorze.



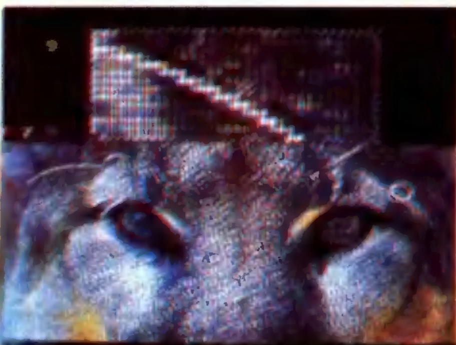
Program w swej strukturze i zasadach obsługi nie odbiega zbytnio od innych w swojej klasie. Oferuje standardowy zestaw narzędzi: ołówek, rysowanie linii, wielokątów, okręgów i elips, spray, pędzel, wypełnianie i "gumkę" (rys. 2). Posługiwanie



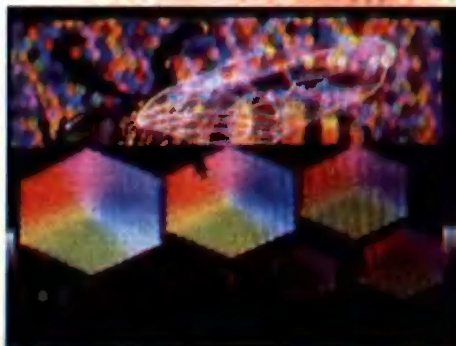
się nimi nawet laikowi nie mającemu styczności z komputerem nie sprawi problemu, gdyż już po kilku minutach zabawy można przyswoić sobie tę umiejętność. Narzędzia przywołuje się "tupiąc" myszą w dowolnym miejscu w górnej połowie obrazka.

Ciekawą rzeczą jest możliwość wypełnienia figury jednym z czterdziestu dostępnych wzorów (rastrów). Wzorek taki może także wypełniać ślad pędzla. Aby wywołać odpowiedni raster należy "tupnąć" na ikonie przedstawiającej plaster miodu, a następnie wybrać żądane wypełnienie. Uwaga: pierwszy raster od lewej jest pełny.

Dobrze rozwiązano funkcję powiększania obrazu, nazwaną tu MAG (magnify). Opcji tej nie trzeba za każdym razem ściągać z "gzymsu", wystarczy uaktywnić ją "tupiąc" na ikonie MAG. Od tego momentu każdorazowo kiedy kursor dotknie górnej krawędzi ekranu, ukazuje się powiększenie wybranego fragmentu górnej połowy obrazka. Tak samo funkcja działa dla drugiej połowy (rys. 3).



"Tupnięcie" gdziekolwiek na dolnej połowie obrazka przywołuje paletę (rys. 4). Widocznych jest 7 sześciokątów – im mniejszy, tym ciemniejsze kolory zawiera. Ogólnie sześciokąty zawierają ich 511 – 512-ty to czarny, który stanowi tło. Wskazany kursorem kolor jest jednocześnie opisywany przez 3 cyfry w lewym dolnym rogu ekranu. Każda z nich świadczy o jasności (0–7) odpowiedniej



składowej RGB (cyfry mają zresztą kolory czerwony, zielony i niebieski), przykładowo czarny to 0 0 0, a pomarańczowy – 7 4 0. Funkcja ta działa również przy wskazaniu dowolnego punktu na ekranie – dodatkowo tło rozświetla się tą samą barwą. Wracając jednak do sześciokątów: wybór koloru akceptuje się poprzez wciśnięcie prawego przycisku myszy.

Spectrum 512 odczytuje pliki zapisane w formatach NEOchrome, DEGAS, IFF oraz własnym. Zapisuje, niestety, tylko we własnym, w postaci skompresowanej SPC lub nie skompresowanej SPU. Nastręcza to oczywiście pewnych kłopotów z użyciem tych plików w pracy z innymi programami. Mówiąc już o mankamentach należy wspomnieć o braku funkcji wpisywania tekstu i braku jakiejkolwiek animacji. Ogólnie jednak mówiąc Spectrum to dobry program i powinien znaleźć się w zbiorach każdego parającego się grafiką posiadacza ST, tym bardziej, że nic nie kosztuje.□